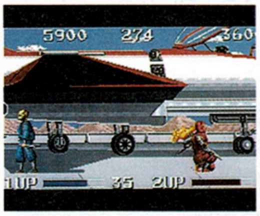
ニンジャウォーリアーズ

メーカー名	タイトー		
発売予定日	3月12日	予定価格	7800円(税別)
メディア(容量)	CD-ROM		
ジャンル	アクション		

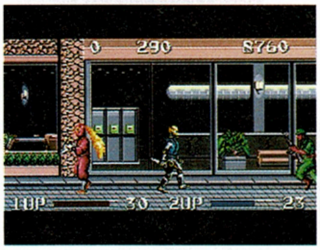
業務用のアクションゲームからの移植作。MEGA-CD版は、音楽を業務用そのままのものとアレンジバージョンから選べる。2人同時プレイもできるのだ。また、敵キャラを倒したときの声なども、音声合成で再現されている。のめり込めること間違いなしだ。



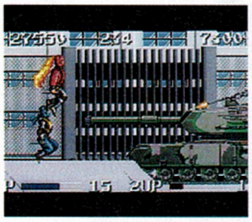
敵兵士は次から次へと出現してくるぞ



自機は忍者型のロボットで武器は2種類ある

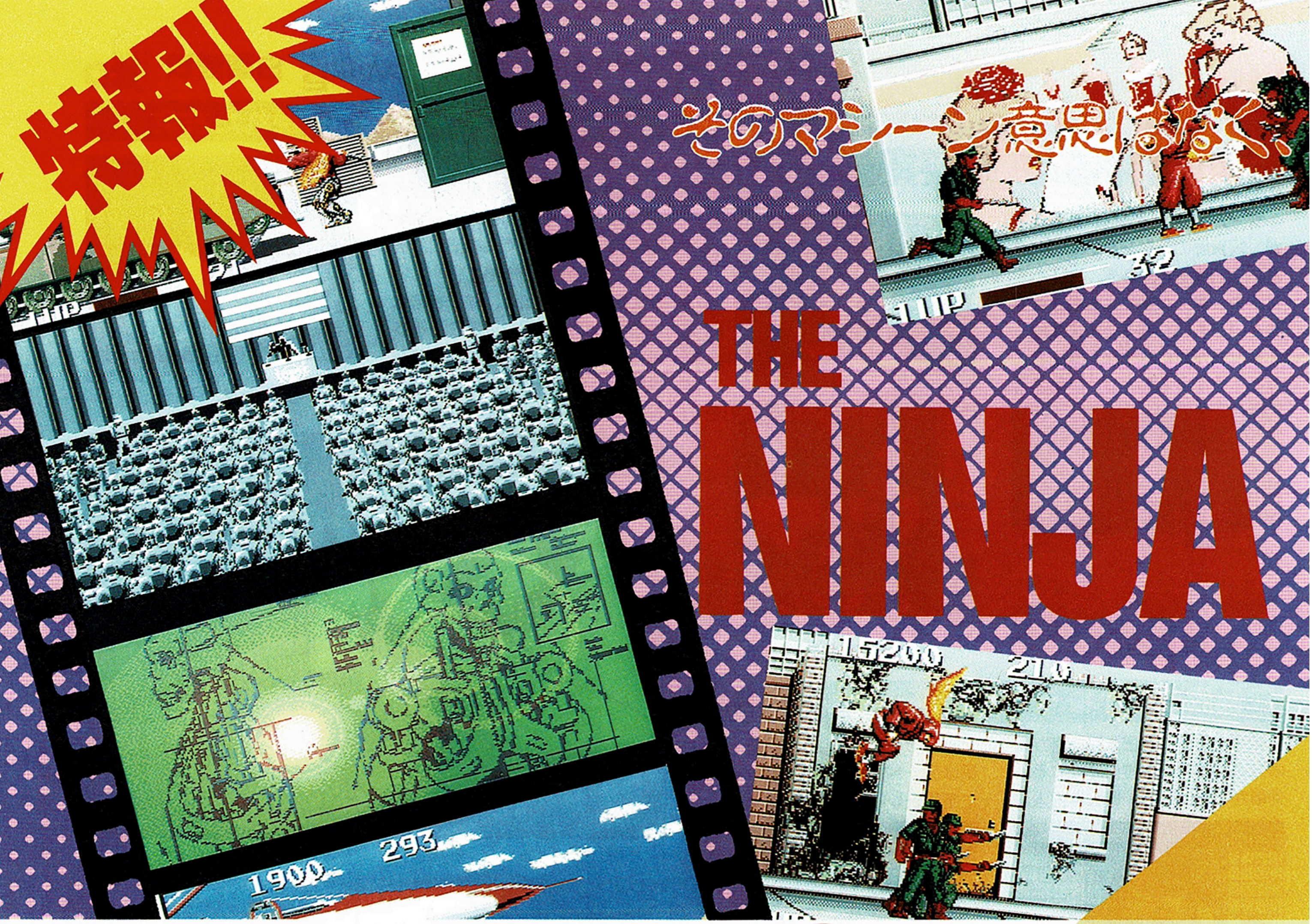


ダメージを受けると壊れていくぞ



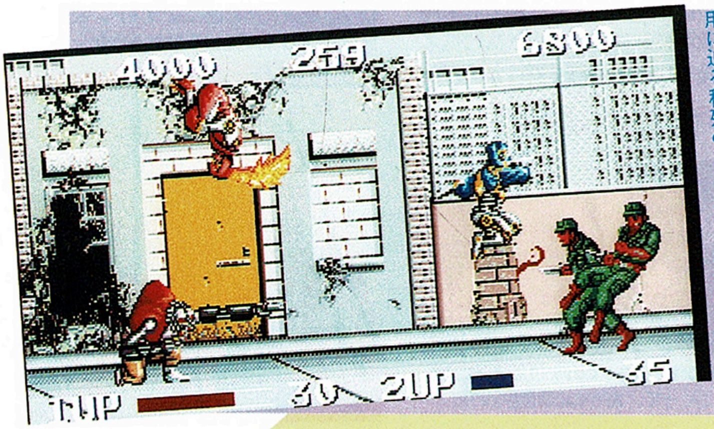
戦車は機銃を撃つ兵士を倒せばいいのだ

『メガドライブFAN』1993年4月号掲載



ついに登場!! MEGA-CD版『ニンジャウォーリアーズ』4つの特徴

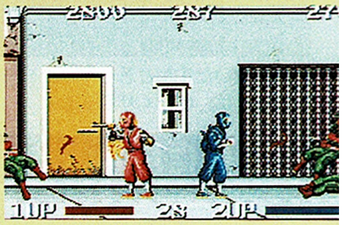
タイトル発表以来、目立った動きがなく、メディアが当初のROMカートリッジからCD－ROMに変更されたりと、ファンをヤキモキさせていた『ニンジャウォーリアーズ』だが、ついにその全貌が明らかになってきた。まずは、業務用との違いは？ 変更点は？など、気になるMEGA－CD版『ニンジャウォーリアーズ』の特徴を、4つに大別して、それぞれ見ていこう。



⬅画面はシネスコサイズになったが、業務用に迫る移殖の『ニンジャウォーリアーズ』

チェック1 2人同時プレイが可能

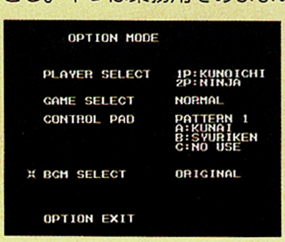
業務用で可能だった2人同時プレイ。PCエンジン版では削られてしまったが、MEGA－CD版では、ちゃんとプレイできるようになった。1プレイヤーが〝KUNOICHI〟、2プレイヤーが〝NINJA〟を操るが、オプションモードでキャラクタを変更することもできる。



⬆もちろん、ゲームの途中から参加することもできるぞ

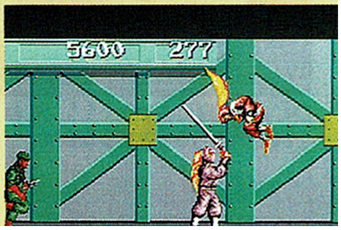
チェック2 BGMは2種類から選択

ゲーム中のBGMは2種類用意され、オプションモードで選択できる。1つは業務用そのままの曲。もう1つは、タイトーのサウンドチーム「ZUNTATA」がこのゲーム用にアレンジ、演奏した曲だ。



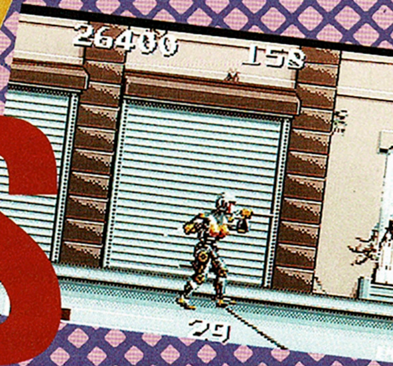
⬅オプション画面で選択

⬇BGMを変えれば気分も変わって、いつもより先に進むかな？



立ちふさがる者に、
恐怖と絶望、そして、死を与え続けるのみ…





WARRIORS

ニンジャウォーリアーズ

ついに、その詳細が見えてきた『ニンジャウォーリアーズ』。かなりの日数を待たされただけあって、かなり業務用に迫る移植となったこのゲームを、気になるポイントごとに詳しく紹介していくぞ。

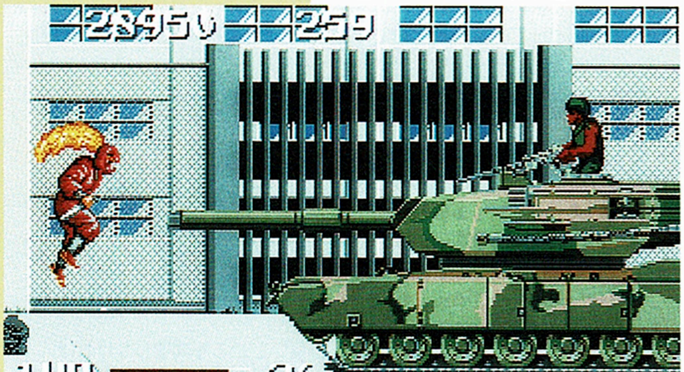
発売予定日	3月12日	ジャンル	アクション
メーカー名	タイトー	継続機能	コンティニュー
予定価格	7800円(税別)	その他の機能	――――
メディア(容量)	CD-ROM	現在の開発状況	95%(12月10日現在)

チェック3 業務用同様に敵キャラクタ総登場

業務用で登場した敵キャラは、配置される場所が多少変わる部分がある程度で、すべて登場する。PCエンジン版では削られたコマンダーや戦車といった敵キャラたちも、ちゃんと登場するぞ。また、敵キャラを倒したときの声なども、音声合成で再現されている。



⬆PCエンジン版では登場しなかったコマンダー。攻撃はしてこない



⬆もちろん戦車も登場する。主砲やマシンガンに気をつけて、アーミーを狙え

チェック4 「ZUNTATA」出演の特別モード

ゲームに直接の関係はないが、MEGA－CD版のオリジナルのファクターとして、この特別モードがある。内容は、タイトーのサウンドチーム「ZUNTATA」のメンバーが、実写の取り込み画像によって登場し、この『ニンジャウォーリアーズ』のプロローグ的なストーリーを演じたものだ。特に「ZUNTATA」ファンは必見ものだぞ。



⬆ゲームのプロローグが描かれる

⬇「ZUNTATA」メンバー登場





⬆ある酒場で演奏する「ZUNTATA」。曲は〝ダディ・マルク〟だ

２体の殺人マシーンを操れ!!「忍者」の攻撃方法とアクション

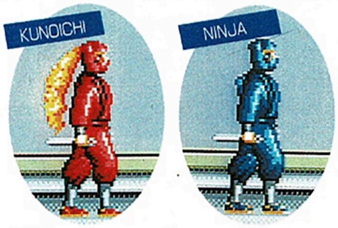
この『ニンジャウォーリアーズ』は、２体の忍者型ロボットのうち１体を選んで操り、横スクロールする全６ステージを、湧き出る敵を倒しながら進むアクションゲームだ。ここでは、プレイヤーの操る忍者の攻撃方法と、さまざまなアクションを中心に、それぞれを詳しく見ていくことにしよう。



⬆基本のアクションをマスターしろ

２種類の武器を使いわけろ！

武器は苦無（くない）と呼ばれる短剣と手裏剣の２種類。苦無は接近戦用の武器で、両手に１本ずつ持っている。手裏剣は飛び道具で、離れた敵を攻撃することができるが、威力は苦無の半分しかなく、手裏剣では倒せない敵も出現する。この２種類を、敵に応じてうまく使い分ける必要があるわけだ。



⬆グラフィックが違うだけで、２体の能力は、まったくいっしょだ



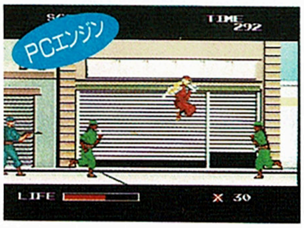
⬆もっとも多用する武器。迫る敵を苦無でなぎ払っていこう



⬆手裏剣は数に制限があるのだ。便利だからといって、多用は禁物

『ニンジャウォーリアーズ』の歴史

約５年前にゲームセンターに登場した『ニンジャウォーリアーズ』は、『ダライアス』の３画面、ボディソニック筐体を使用し、キャラクタのち密な動き、その難易度の高さで人気のあったゲームだ。家庭用ゲーム機に移植されたのはＰＣエンジンが最初だが、２人同時プレイ、敵キャラクタの一部が削られた移植だった。



⬆ＰＣエンジンの初期の作品だが、移植度はかなり高い



⬆オリジナルの業務用。その難易度の高さに泣いた人もいるだろう

『ニンジャウォーリアーズ』ストーリー

1993年。かつて栄華を誇ったこの国は、魔王〝バングラー〟が、その邪悪な魔力により、独裁政治をおこなうようになってから、人々は洗脳され、社会は荒廃してしまった。革命派のリーダー〝マルク〟は、バングラーを倒すべく、２体のマシーンを完成させた…。

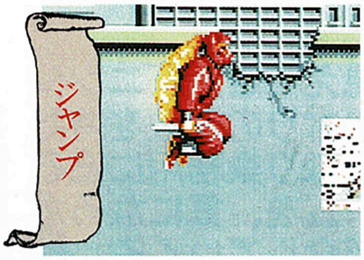


⬆オープニングの１シーンだ

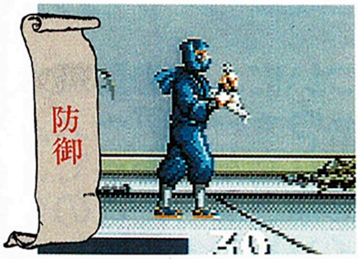

⬆２体の殺人マシーンが誕生する

基本的アクションをおぼえよう

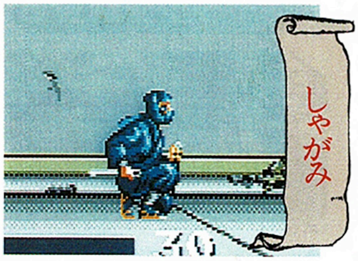
プレイヤーの操る忍者には、さまざまなアクションが用意されていて、敵の攻撃や場所によって使い分けなければならない。基本的なアクションは、下の写真の４通りで、それらを組み合わせて使う必要がある。組み合わせしだいで、敵弾から身を守ったり、敵の後方に回り込んで倒したりと、戦術にも幅が出てくるぞ。



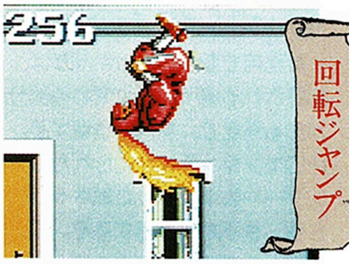
⬆自分の身長の高さを跳べる。あまり使わないかも…



⬆苦無の攻撃ボタンを押しっぱなしにすると、この態勢になる



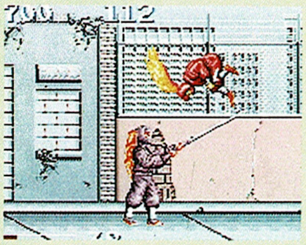
⬆敵弾をやり過ごすときなどに重宝する。このまま歩くこともできる



⬆防御の態勢のまま斜めにジャンプ。使用頻度はいちばん高い

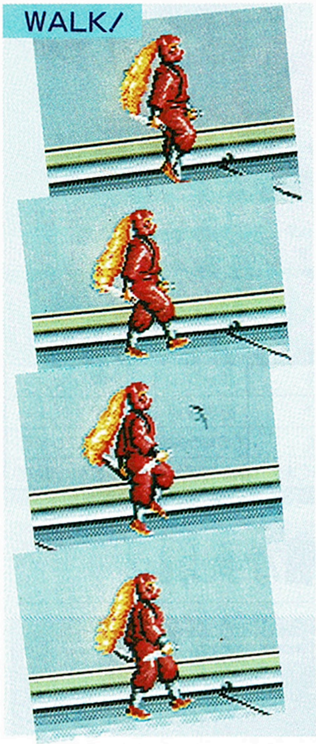
回転ジャンプを多用せよ

回転ジャンプの利点は、ジャンプ力が通常のジャンプよりも大きいことと、回転ジャンプ中は敵の攻撃がヒットしないところにある。利用する場所はかなり多様で、例えば、敵の後方に回り込んだり、攻撃を受けずに、素早く敵のふところに飛び込んだりする時に有効な技だ。この回転ジャンプをマスターすれば、ゲームの展開がかなり楽になるはずだ。

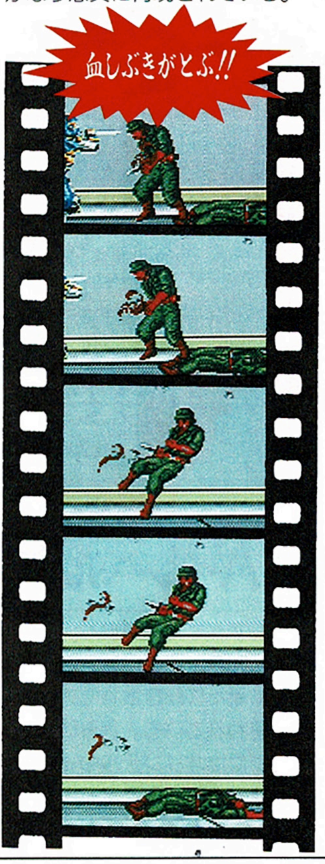

⬆使いどころを間違わなければ、かなり有効な技になるはずだ

業務用をここまで再現!!「忍者」のち密な動きと敵キャラたち

業務用の『ニンジャウォーリアーズ』では、プレイヤーの忍者や敵キャラクタたちの、人間そのままのように動く、ち密な動きが特徴の一つとなっていた。MEGA－CD版では、業務用そのままというわけにはいかないが、業務用に迫る移殖が成されている。下の連続写真を見てもらえれば、その動きのち密さが分かるはず。もちろん、ほかのキャラクタたちも、かなり忠実に再現されている。

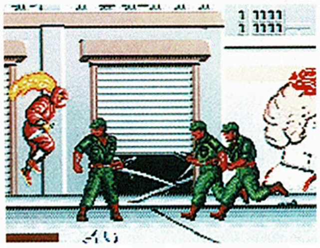


⬆⬆キャラクタには、かなりのパターンが用意されている。上の連続写真の間にも数パターン入っているぞ

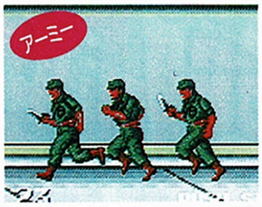


各ステージに待ち受ける強敵

11ページでも少し触れたが、業務用に登場した敵キャラクタは、MEGA－CD版にはすべて登場する。その種類は、全部で16種。少なく感じるかもしれないが、おなじキャラクタでも色違いで攻撃力、防御力の違うキャラクタも登場するので、それほど気にならないだろう。ひとくせもふたくせもある、やっかいな敵ばかりだぞ。



⬆これでもか、といわんばかりに、敵が次々に湧いてくる



➡ザコだ。使う武器によって数種類いる



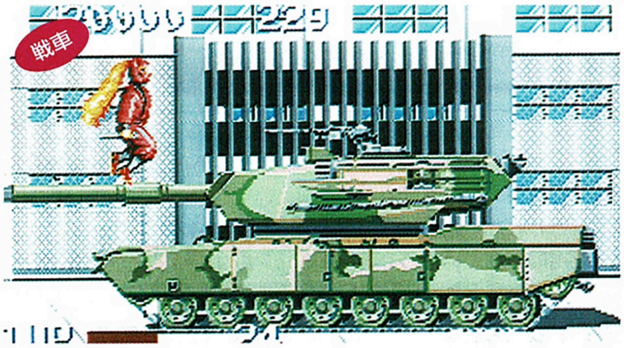
⬅手裏剣を投げて大刀を振り回す最初の強敵



➡手裏剣を投げるとワープするやっかいな敵



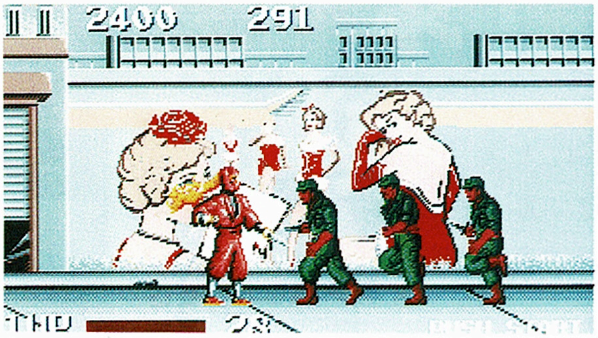
⬅こちらが背中を向けると飛びかかってくる



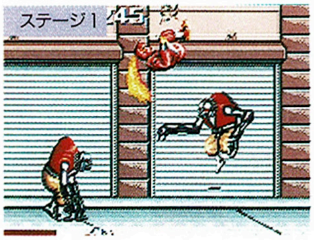
➡たびたび登場する戦車。戦車自体は破壊不可能。乗っているアーミーを倒せ

全6ステージの前半を少しだけ紹介

この『ニンジャウォーリアーズ』は全6ステージで構成され、各ステージの最後に待つボス級の敵を倒せば、ステージクリアとなる。各ステージは無人街、軍事飛行場、下水道内など、バラエティに富み、先に進むにつれて、敵の攻撃も、もちろん激しくなっていく。



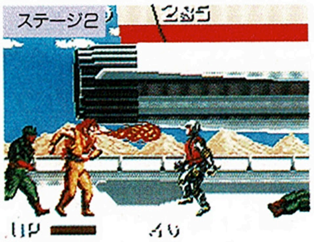
⬅ステージ1の無人街。背景も無人街らしく、荒廃した雰囲気がでている



⬆ステージ1の最初の難関。土蜘蛛は1体ずつ確実に倒していこう



⬅アーミーが多数出現



⬆火炎忍者が登場。コイツの吐く炎は強力。接近戦に持ち込め

⬇敵の基地内部が舞台。敵の攻撃もますます激しくなってくる

